

Jeu de l'acteur et théâtralisation

Christiane Gerson

Numéro 18, automne 1995

Le regard du spectateur

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/041269ar>

DOI : <https://doi.org/10.7202/041269ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Société québécoise d'études théâtrales (SQET)

ISSN

0827-0198 (imprimé)

1923-0893 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Gerson, C. (1995). Jeu de l'acteur et théâtralisation. *L'Annuaire théâtral*, (18), 189–194. <https://doi.org/10.7202/041269ar>

Jeu de l'acteur et théâtralisation

Le but de cet article est de démontrer un système d'analyse du jeu de l'acteur afin d'en apprécier la théâtralisation.

«Le théâtre n'est pas réalité, dit Peter Brook; il nécessite une intensification de l'énergie [...]. Un espace vide permet à un nouveau phénomène de prendre vie».

La notion de théâtralisation pose un problème, puisque théoriciens ou praticiens, malgré leurs différences, tentent tous d'en préciser le sens. Ainsi, Grotowski considère que «le théâtre doit être un art créateur en lui-même, et non pas reproduire ce que la littérature avait fait». Il va alors de soi que le texte dramatique constitue un des éléments qui composent l'objet artistique signifiant et complexe qu'on appelle texte spectaculaire. Ce texte est bien sûr le résultat d'un travail de création d'une équipe multidisciplinaire qui met en commun ce que chacun a saisi du texte d'un auteur dramatique et ce que chacun a l'intention de transmettre au spectateur. Quand on examine ce texte spectaculaire dans le but d'en apprécier la théâtralisation, il est, par conséquent, nécessaire de regarder attentivement de quelle manière les différents signes des trois textes partiels, soit l'espace, les objets et le jeu, sont organisés afin de constituer les syntagmes du discours. Nous vous proposons à présent de modifier cette approche conventionnelle en regroupant les signes de ces trois textes partiels en deux catégories : celle des signes sonores et celle des signes visuels, et de comparer les syntagmes du discours sonore à ceux du discours visuel et vice-versa. En d'autres termes, la théâtralisation peut être appréciée en portant notre regard sur les deux grands ensembles de signes qui contribuent à produire une œuvre théâtrale où l'œuvre littéraire apparaît parmi certains signes tantôt sonores et tantôt visuels.

La notion de théâtralisation mérite d'être précisée davantage, parce qu'elle peut facilement être confondue avec celle de dramatisation. Par exemple, celle qui est proposée par le dictionnaire de Pavis, insiste sur la distinction suivant laquelle la théâtralisation porte sur la dimension visuelle de l'œuvre théâtrale et la dramatisation, sur sa dimension textuelle. Or, le spectateur, placé devant un spectacle théâtral, reçoit des informations qui s'adressent simultanément ou séparément à ses perceptions visuelle et auditive. Ces deux principaux récepteurs captent, alors d'une manière fragmentée, la partie textuelle de l'œuvre. Sans renier, bien au contraire, ce que d'autres ont pu dire sur l'action de (re)théâtraliser ou sur les dimensions visuelle et textuelle de l'œuvre théâtrale, il faut voir la théâtralisation pour le moment comme étant l'art de rendre concret l'indicible du texte dramatique en mettant en interaction des éléments sonores et visuels.

Dans ce cas, il est entendu que le spectateur reçoit les informations transmises par le jeu de l'acteur de la même manière qu'il perçoit celles qui proviennent du texte dramatique, c'est-à-dire comme un ensemble de signes s'adressant à sa perception sonore ou auditive. Pour examiner de quelle façon le jeu contribue à la théâtralisation, supposons que nous observions le jeu de l'acteur comme s'il était un des éléments d'un système où l'œuvre théâtrale devient un objet de communication en mode multiple faisant appel aux principes du système multiplex des transmissions téléphoniques ou télévisuelles. Il devient effectivement possible de vérifier si le jeu de l'acteur se superpose au texte dramatique en développant une relation synergique entre les canaux émetteurs sonores et visuels. Il est également possible de constater les différences entre les syntagmes émis par ces canaux et ceux du texte dramatique.

Nous allons maintenant, en guise d'exercice, procéder à l'analyse du jeu de l'acteur à partir d'un extrait d'environ trois minutes du *Déclat du destin* de Larry Tremblay enregistré sur vidéocassette. L'auteur met en scène et interprète l'unique personnage, Léo, vivant un drame qui éclate littéralement dans sa bouche alors qu'il mangeait voluptueusement un éclair au chocolat. Démembré, il subit la perte de ses dents, puis de sa langue, l'organe et la parole, et du même coup, de son identité.

Situé au début du spectacle théâtral, l'extrait choisi commence alors que Léo pointe le crayon et il se termine un peu après qu'il ait prononcé ses premières paroles. Si nous regardons l'image uniquement, sans le son, nous nous apercevons que les informations véhiculées par les canaux visuels de cet extrait, sont les *accessoires*, le *costume* et le *corps* de Léo, et qu'ils occupent la fonction de sous-canaux visuels. Nous avons commencé par décrire les objets de chacun de ces canaux de même que leur geste (l'action posée) pour remarquer finalement que ce court laps de jeu présentait sept étapes distinctes : #1- Léo pointe le crayon, #2- Le crayon s'enfonce, #3- Le crayon est enfoncé, #4- L'image de Léo devient symétrique, #5- Léo prend la parole, #6- Léo réfléchit, #7 Léo relève la tête. Nous obtenons alors sept syntagmes dont quatre ne figurent d'aucune manière au texte dramatique. Après avoir scruté le texte de Larry Tremblay qui est écrit en vers libres, il appert que ni crayon ni arme quelconque ne s'enfonce dans la bouche de Léo et que la seule notion de symétrie provient, à notre avis, de la connotation du mot «monotonie» qui figure plus loin dans le texte. Cette image connotative de Léo qui redevient symétrique est alors une manifestation du travail de création de la part du metteur en scène et de l'acteur, de Larry Tremblay bien sûr.

Les canaux visuels du moment où Léo pointe le crayon (#1) montrent que la bouche de Léo est attaquée par le crayon; ils montrent en outre que les lunettes, la chemise, la cravate et la ceinture mettent en évidence la partie supérieure de son corps alors que la poubelle, le pantalon et les souliers rendent son bassin et ses membres inférieurs plutôt discrets tout en leur conférant une connotation de solidité. Cette même solidité se retrouve jusqu'au niveau des épaules créant ainsi l'image d'une table qui supporte la tête et qui est soutenue par un pied central composé du tronc suivi du bassin, des jambes et des pieds de Léo. Cette même tête est formée de plusieurs éléments qui agissent différemment et font voir le visage comme un masque; par exemple, les cheveux délimitent le contour du visage, le crâne le supporte et les oreilles le relient au crâne tandis que les yeux, le nez, les joues, les lèvres, la bouche et le menton, quant à eux, représentent les nombreuses parties qui donnent au masque son expression. La partie frontale de la tête est de cette manière mise en relief pour que le spectateur lui porte une attention particulière, puisque le drame de Léo commencera bientôt

dans sa bouche, comme un virus s'infiltrant dans un système, qu'il soit électronique ou humain. Pendant tout ce moment, la moitié gauche du corps de Léo est immobile et ses membres supérieurs servent d'appui tels les arcs-boutants d'une cathédrale alors que le bras, la main et les doigts de son côté droit s'activent afin d'amorcer l'attaque à l'aide du crayon, préalablement bien taillé sous les yeux du spectateur, sorte de symbole du mal qui le minera.

À l'instant où le crayon commence à s'enfoncer dans la bouche de Léo (#2) lentement et avec précision, le sous-canal, nommé «membres inférieurs», n'émet aucune nouvelle information, c'est-à-dire que les messages communiqués restent les mêmes et que la situation de cet espace du corps ne change pas. Uniquement deux sous-canaux du corps («tête» et «membres supérieurs»), et de façon partielle, fournissent des informations nouvelles. Le rôle d'émetteur de nouveaux messages est donc présentement accordé à un nombre limité de sous-canaux ce qui a pour effet d'attirer le regard du spectateur sur un espace restreint du corps de Léo. En effet, seulement une partie de la tête et les membres supérieurs droits transmettent des informations qui modifient la situation. Nous voyons ainsi les grands yeux ronds de Léo qui visent à la fois la pointe du crayon et la cible, soit la commissure droite de sa bouche, en même temps que ses lèvres minces et roses gardent la bouche fermée. Les lèvres devenues minces soulignent l'effort exercé pour maintenir la bouche close. Ensuite, les membres supérieurs droits, soit le bras, la main et les doigts, s'organisent pour faire tourner le crayon tout en poussant dessus comme une foreuse. Tout le côté gauche de Léo est immobile à l'exception d'un œil et des lèvres donnant ainsi au spectateur l'impression d'une force exercée pour enfoncer le crayon.

Le crayon de bois jaune a maintenant transpercé la bouche de Léo (#3) et c'est ce qui la déforme. Les membres supérieurs droits relâchent alors, un à un, la pression pendant que ses yeux ronds et grand ouverts fixent intensivement devant; selon notre interprétation, ils indiquent l'état de choc dans lequel Léo se retrouve. Ses lèvres maintiennent refermée la bouche déformée par la présence du crayon, sorte de corps étranger. La bouche, sous-canal de la tête, deviendra très bientôt le centre d'émission de l'information. Mais avant, l'image de Léo devient symétrique (#4), parce que ses membres supérieurs droits adoptent la

même position que ceux de gauche. Nous pouvons enfin profiter d'un instant d'immobilité presque complète pour observer Léo, car ses lèvres seules poursuivent leur action de fermer la bouche.

Toutes les informations transmises jusqu'à maintenant étaient véhiculées uniquement par les canaux visuels. Ceux-ci présentent le personnage de Léo dans une attitude normale et symétrique à l'exception de sa bouche dont la forme est modifiée par la présence d'un crayon. De cette image se dégage la connotation de l'insolite comme c'est le cas pour l'histoire de Léo qui est une succession d'événements bizarres. À ces informations se joignent celles qui proviennent de canaux sonores afin de compléter le message que le metteur en scène et l'acteur désirent communiquer au spectateur.

À ce moment-ci de notre analyse, il devient plus intéressant de nous attarder moins longuement aux trois dernières étapes de cet extrait du *Déclat du destin*. Aussi, constatons-nous que Léo prend la parole (#5) après une très courte période d'immobilité (#4) précédée d'une autre de silence (#1, #2 et #3). Cette manière de créer le vide par l'immobilité et le silence avant de mettre en action un nouvel ensemble de canaux, donne à la prise de parole un caractère rituel. Les sous-canaux sonores de la «voix», de la «prononciation» et des «mots» nous informent que le drame de Léo a commencé alors qu'il mangeait un éclair au chocolat. Pendant que les sous-canaux visuels des «lèvres», des «joues» et des «dents» sont organisés pour que l'information soit reçue avec beaucoup de clarté malgré l'obstacle causé par la présence du crayon dans la bouche de Léo. Dès le dernier mot de l'extrait («cauchemar»), l'accordéon se fait entendre en prolongeant la parole de Léo. Ce deuxième canal sonore fait entendre une musique répétitive au rythme du lamento et dont la tonalité ressemble à celle de la voix de Léo dans le but de préciser qu'il réfléchit (#6). Assurément, les sous-canaux visuels, de la «tête», du «tronc» et des «membres supérieurs» démontrent l'attitude d'un être en réflexion et prosterné, d'après Delsarte. Les épaules sont avancées, le torse est creusé et le menton touche le sternum. En un instant, la «tête», le «tronc» et des «membres supérieurs» deviennent solidaires et se relèvent lentement face au spectateur : finalement, Léo relève la tête (#7). L'accordéon n'a pas cessé de faire entendre son lamento mais, vers la fin de la

remontée, la tonalité devient un peu plus aiguë. Cette dernière étape se termine par un très bref moment d'immobilité et de silence. Le crayon est maintenant placé sous le nez de Léo. Tout est donc en place pour amorcer, juste après un instant de vide, une nouvelle partie du récit du drame de Léo.

En somme, l'information de cet extrait du *Déclat du destin*, véhiculée par les canaux visuels, complète le plus souvent celle qui est transmise par les canaux sonores. Le texte dramatique est forcément connu grâce aux canaux sonores; toutefois, les sous-thèmes de ce dernier, tel l'insolite, la monotonie et l'interrogation, sont communiqués au moyen des canaux visuels qui appuient leur système de communication sur la connotation. Le texte est ainsi théâtralisé tout comme le personnage de Léo qui lui, rend visible sur scène l'imagerie du metteur en scène et de l'acteur, ou plus précisément ce qu'ils ont mutuellement voulu transmettre au spectateur.

Un tel exercice d'analyse devient, en dépit de ses exigences, un outil pratique pour le chercheur et le critique. Dans un contexte de processus de création, il permet de vérifier la cohérence entre ce qu'il a été convenu de faire ressortir du spectacle et ce que le personnage véhicule sur scène. Il est finalement préférable d'appliquer ce modèle d'analyse d'une manière pointue comme nous l'avons effectué pour le jeu de Larry Tremblay, puisque l'analyste pourra, une fois habitué, transférer rapidement cette manière de lire le spectacle théâtral à d'autres aspects de la mise en scène.